KEMCO

NES-H8-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

THE BUGS BUNNY™ BLOWOUT

INSTRUCTIONBOOKLET

DKEMCO

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This seal is your assurance that NINTENDO® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

NINTENDO AND NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO

ENGLISH

PRECAUTIONS ON MACHINE CARE AND PLAYING THE GAME

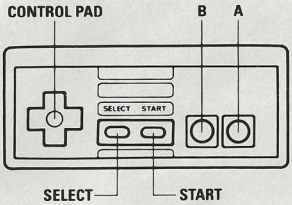
1. This Nintendo Entertainment System is a very fine instrument. Keep it away from very high temperature and mechanical shock, at all times. Never disassemble it for any reason.
2. Never touch the terminals with your bare hands or get them wet. This could cause damage.
3. Do not clean the case with solvents of any kind, such as thinner, benzene, alcohol, etc.
4. If you play the game for a long period of time, please take a short rest of 10 to 15 minutes, about every 2 hours, for your health.

CONTENTS

Introduction 3
Operating Instructions/Controller Parts 5
How To Play 6
Starting the Game 6
The Objective 6
Controlling Bugs Bunny 7
Using the Hammer 8
Using the Boulder Wells 8
A Guide to the Contraptions 9

It's Bugs Bunny's 50th birthday and a grand celebration has been planned by his fan club. However, his fellow Looney Tune pals are jealous of all the attention that Bugs is receiving. After all, no one has ever given such parties in

their honor! It's up to you to guide Bugs to his birthday celebration. To do so, you'll have to avoid the other Looney Tune characters and the contraptions they have unleashed to prevent Bugs from reaching the party.



NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS:

Only controller 1 is used for this game.

Control Pad:

Used to move Bugs Bunny. Use the up and down directions to help Bugs climb ladders. Use the down direction to enter the boulder wells, etc.

SELECT Button:

Not used

START Button:

Used to start the game and to pause the game during play.

A Button:

Used to make Bugs jump. Also used to start each round.

B Button:

Used to swing the hammer.

HOW TO PLAY:

Starting the Game:

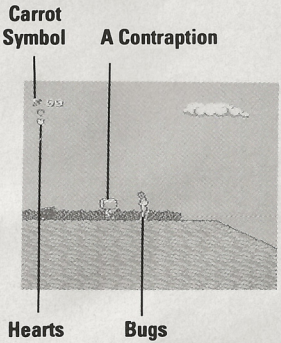
When the title screen appears, press START to begin the game.

Read the next few screens to find out about the party. Press the A or B Button to go to the next screen.

The Objective:

You begin the game with 3 lives. Your goal is to help Bugs reach the birthday party. To do so, you must avoid or eliminate the other Looney Tune characters and the contraptions. To eliminate a contraption, press the B Button to swing the hammer when you are facing the contraption and close enough to hit it.

If you are caught by one of the contraptions, you will be stunned for a short time. While stunned, you cannot use the hammer. If you are caught twelve times, you will lose a life. The status of your current life is indicated by three hearts in the upper left corner of the screen. Each heart starts out red, turns white, then black and then clear when you are caught by one of the characters or contraptions.



You can also lose a life by falling off the screen. Fortunately, you can obtain an additional heart by hitting the Fireball with the hammer and picking up the heart that it leaves behind. This is easiest to do if you jump on top of the Fireball contraption and then hit it.

Sometimes, you may find useful to hide behind some of the large plants you encounter. Along the way, you should pick up as many carrots as possible. The number of carrots you have picked up is shown in the upper left corner of the screen. The more carrots you have at the end of a round, the more chances you have to earn extra lives during the Bonus Bingo round. When you arrive at the Bonus Bingo round, you can choose 5 numbers by pressing the A Button. Line up enough numbers and you can get extra lives!

Controlling Bugs Bunny:

Use the left and right directions on the control pad to move Bugs. You can use the up and down directions to help Bugs climb up and down ladders. Press the A Button to make Bugs jump. The longer you hold down the A Button, the higher Bugs will jump.

Using the Hammer:

The hammer is useful for eliminating contraptions. To use the hammer, face in the desired direction and press the B Button. The hammer is also useful when you encounter things like a seesaw. You can use the seesaw to jump higher than you would normally be able. To use the seesaw, stand on one end and strike the other end with the hammer.

Using the Boulder Wells:

The boulder wells are the entrances to secret passageways. To use these passageways, wait for the deadly boulder to disappear and then jump into the well. Next, press the down direction on the control pad and you will appear in another area.

A Guide to the Contraptions:

Comet

Boulder Well

Evil Soap Box and Bubble (Red)

Fireball

Ghost

Good Soap Box (Grey)

Jumping Telescopic Bullet Sprinkler

Malicious Mallet

Poisonous Frog

Walking Time Bomb

Spring Loaded Weight

Stop Light Worm

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

CONSEILS D'UTILISATION

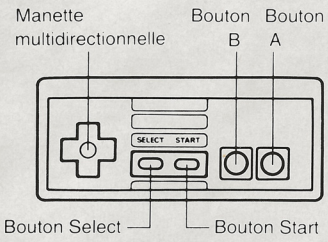
1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4. Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes toutes les deux heures environ.

TABLE DES MATIERES

Introduction 15
Nom des commandes et instructions 17
Comment jouer 18
Pour démarrer 18
But du jeu 18
Comment diriger Bugs Bunny 19
Utilisation du marteau 20
Utilisation des puits 20
Liste des objets et ennemis 21

C'est l'anniversaire de Bugs Bunny. Il fête ses cinquante ans et une grande soirée a été organisée par son club de fans. Cependant, ses copains de Looney Tune sont jaloux de toute l'attention qu'il reçoit. Après tout, personne n'a jamais donné de fête en

leur honneur ! A vous d'aider Bugs Bunny à célébrer dignement son anniversaire. Pour ce faire, vous devez éviter les autres habitants de Looney Tune et les guets-apens qu'ils ont préparés pour empêcher Bugs Bunny de rejoindre la fête.



NOMS DES COMMANDES ET INSTRUCTIONS :

Seule la manette 1 est utilisée pour ce jeu.

Manette multidirectionnelle :

Permet de déplacer Bugs Bunny dans la direction désirée. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour aider Bugs Bunny à grimper les échelles. Appuyez vers le bas pour entrer dans les puits, etc.

Bouton SELECT :

Non utilisé.

Bouton START :

Permet de commencer la partie ou de faire une pause au cours du jeu.

Bouton A :

Permet de faire sauter Bugs Bunny. Utilisé également pour commencer chacune des manches.

Bouton B :

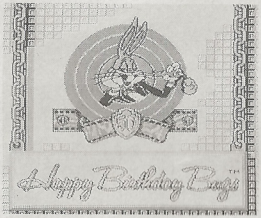
Sert à balancer le marteau.

COMMENT JOUER

Pour démarrer :

Lorsque l'écran Titre apparaît, appuyez sur le Bouton Start pour commencer la partie.

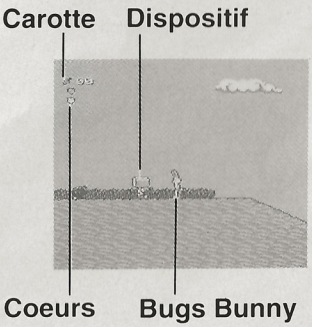
Etudiez rapidement les écrans suivants pour avoir une idée de la soirée à laquelle Bugs Bunny est invité. Appuyez sur le Bouton A ou le Bouton B pour passer à l'écran suivant.



But du jeu :

Vous commencez la partie avec trois vies. Votre but est d'aider Bugs Bunny à se rendre à sa soirée d'anniversaire. Pour ce faire, vous devez éviter ou éliminer les autres habitants de Looney Tune. Pour supprimer l'un de leurs périlleux dispositifs, appuyez sur le Bouton B pour balancer le marteau. Ne faites ceci que lorsque vous êtes en face de la difficulté à éliminer et assez près pour taper dedans.

Si vous tombez dans l'un des guets-apens, vous serez étourdi pendant un certain temps. Lorsque vous êtes dans cet état, vous ne pouvez pas utiliser le marteau. Vous perdez une vie après avoir été attrapé douze fois. Les trois coeurs placés dans le coin supérieur gauche de l'écran indiquent votre condition physique. Leur couleur change en fonction des échecs subis ; elle est rouge au début et devient blanche puis noire et ensuite claire lorsque vous êtes attrapé par l'un de vos adversaires ou l'un de leurs objets.



Vous perdez également une vie si vous tombez hors de l'écran. Heureusement, vous pouvez obtenir un coeur supplémentaire en frappant la boule de feu avec le marteau et en vous emparant du coeur qu'elle laisse derrière elle. Vous réussirez plus facilement si vous sautez sur la boule de feu avant de la frapper.

Il se peut que vous ayez parfois besoin de vous cacher derrière des plantes. N'oubliez surtout pas de ramasser autant de carottes que possible le long du chemin. Le nombre de carottes ramassées est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran. Plus vous aurez de carottes à la fin d'une manche, plus vous avez de chances de gagner des vies supplémentaires durant le Bonus Bingo. Quand vous arrivez au Bonus Bingo, vous pouvez choisir 5 chiffres en appuyant sur le Bouton A. Alignez assez de chiffres et vous pourrez obtenir des vies supplémentaires !

Comment diriger Bugs Bunny :
Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer Bugs Bunny dans la direction désirée. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut pour l'aider à grimper les échelles et vers le bas pour l'en faire

descendre. Appuyez sur le Bouton A pour le faire sauter. Plus vous maintiendrez le Bouton A enfoncé, plus le saut de Bugs Bunny sera spectaculaire.

Utilisation du marteau :
Le marteau est indispensable pour éliminer les ennemis. Pour l'utiliser, mettez-vous face à l'objet à détruire et appuyez sur le Bouton B. Le marteau est également utile lorsque vous rencontrez des choses telles que des balançoires. Les balançoires vous permettent de sauter plus haut. Pour les utiliser, mettez-vous d'un côté et frappez sur l'autre avec le marteau.

Utilisation des puits :
Les puits constituent l'entrée des passages secrets. Pour utiliser ces passages, attendez que le rocher disparaisse et sautez dans le puits. Appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle vers le bas et vous apparaîtrez dans une autre zone.

Liste des objets et ennemis

Comète

Puits

Boîte et bulle de
savon diabolique (rouge)

Boule de feu

Fantôme

Boîte de bon savon (gris)

Appareil télescopique d'arrosage

Maillet malicieux

Grenouille venimeuse

Bombe à retardement sur pattes

Poids à ressort

Ver luisant d'arrêt

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WAARSCHUWING

1. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage lage temperaturen, voorkom harde schokken of stoten en probeer nooit hem uit elkaar te halen.
2. Kom niet met je vingers aan de electrische contacten en voorkom dat deze nat worden, want dat kan schade veroorzaken.
3. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4. Als je lang blijft spelen, neem dan om de twee uur een pauze van zo'n 10 à 15 minuten. Dat is beter voor je gezondheid.

INHOUD

Inleiding 27

Controllerknoppen en gebruiksaanwijzing .. 29

Hoe je het speelt 30

Hoe je het spel start 30

Doel van het spel 30

Hoe je Bugs Bunny bestuurt 31

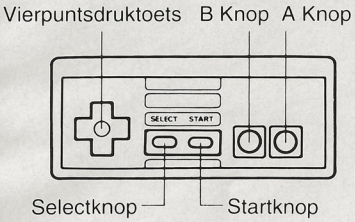
Het gebruik van de hamer 32

Het gebruik van de holen 32

Een gids voor de vreemde bouwsels 33

Het is Bugs 50ste verjaardag en zijn fanclub heeft voor hem een fantastisch feest gepland. Maar zijn Looney Tunes collega's zijn jaloers op alle aandacht die Bugs krijgt. Uiteindelijk heeft nog nooit iemand voor hen zo'n feest georganiseerd.

Nu moet jij Bugs naar zijn verjaardagsfeest begeleiden. Daarbij moet je de andere Looney Tunes figuren en de rare bouwsels die zij hebben bedacht om te voorkomen dat Bugs het feest haalt zien te ontwijken.



CONTROLLERKNOPPEN EN GEBRUIKS-AANWIJZING:

Bij dit spel wordt alleen controller 1 gebruikt.

Vierpuntsdruktoets:

Om Bugs Bunny te laten voortbewegen. Druk omhoog of omlaag om Bugs te helpen ladders op en af te klimmen. Druk ook omlaag om de holen binnen te gaan, enz.

SELECTKNOP:

Deze wordt in dit spel niet gebruikt.

STARTKNOP:

Om het spel te starten en te onderbreken voor een pauze.

A knop:

Om Bugs te laten springen. Ook om elke ronde te starten.

B knop:

Om met de hamer te zwaaien.

HOE JE HET SPEELT

Hoe je het spel start:

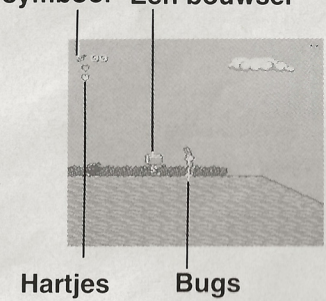
Als het titelscherm verschijnt, druk je op de STARTKNOP om met het spel te beginnen.

Lees de daarop volgende schermen om alles over het feest te weten te komen. Druk op de A of de B knop om naar het volgende scherm te gaan.

Doel van het spel:

Je begint dit spel met drie levens. Jij moet Bugs helpen op zijn feest te komen. Daarvoor moet je de andere Looney Tunes figuren en hun vreemde bouwsels zien te ontwijken of uit te schakelen. Om zo'n bouwsel te vernietigen, druk je op de B knop om met de hamer te zwaaien zodra je er recht voor staat en er dicht genoeg bij bent om het te raken.

Als je door één van de bouwsels wordt gevangen, wordt je korte tijd verdoofd. Zolang je verdoofd bent, kun je de hamer niet gebruiken. Als je twaalf maal wordt gevangen, verlies je een leven. De stand van zaken met betrekking tot je huidige leven is aangegeven door drie hartjes links bovenin het scherm. Elk hart is eerst rood, dan wit, dan zwart en vervolgens blanco als je door één van je tegenstanders of hun bouwsels wordt gevangen.



Je kunt ook een leven kwijtraken door van het scherm af te vallen. Gelukkig kun je ook een extra hart verdienen door de Vuurbal met de hamer te raken en het hart op te rapen dat daarbij wordt achtergelaten. Dit gaat het gemakkelijkst als je bovenop het Vuurbal–bouwsel springt en er dan op slaat.

Soms doe je er goed aan je te verschuilen achter enkele van de grote planten die je tegenkomt. Onderweg moet je in ieder geval zoveel mogelijk wortels meenemen. Het aantal wortels dat je hebt meegenomen wordt getoond in de linker bovenhoek van het scherm. Hoe meer wortels je aan het einde van een ronde hebt, hoe meer kans je krijgt om tijdens de Bonus–Bingo–ronde extra levens te verdienen. Als je bij de Bonus–Bingo–ronde aankomt, kun je vijf nummers uitkiezen door op de A knop te drukken. Als je genoeg nummers verzamelt krijg je extra levens!

Hoe je Bugs Bunny bestuurt:

Gebruik de linker– en rechterkant van de Vierpuntsdruktoets om Bugs te verplaatsen. De boven– en onderkant kun je gebruiken om Bugs te helpen ladders op en af te klimmen. Druk op de A knop om Bugs te laten springen. Hoe langer je die ingedrukt houdt, hoe hoger Bugs springt.

Het gebruik van de hamer:

De hamer komt je goed van pas om bouwsels in elkaar te slaan. Als je de hamer wilt gebruiken, ga dan in de gewenste richting staan en druk op de B knop. De hamer is ook handig als je dingen als een wip tegenkomt. Je kunt die wip dan gebruiken om hoger te springen dan je normaal zou kunnen. Om de wip te gebruiken ga je op één kant daarvan staan en sla je met de hamer op de andere kant.

Het gebruik van de holen:

De holen vormen de ingang naar geheime doorgangen. Wil je deze laatsten gebruiken, wacht dan tot de dodelijke rots verdwenen is en spring vervolgens in de bron. Daarna druk je op de onderkant van de vierpuntsdruktoets, waardoor je weer in een ander gebied tevoorschijn komt.

Een gids voor de vreemde bouwsels

Komeet

Hol

Boosaardige Zeepkist
en Zeepbel (Rood)

Vuurbal

Spook

Goede Zeepkist (Grijs)

Springende Telescopische Kogelspuiter

Gemene Hamer

Vergiftigde Kikker

Lopende Tijdbom

Gewicht op Veer

Stoplichtworm

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

11224

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON